

игра Дэвида Чиркопа
ПЕТРИКОР

*приятный землистый запах, ощущаемый после дождя

Правила



ФАБРИКА
ИГР



Петрикор

Петрикор (от англ. petrichor)

сущ.: приятный запах, сопровождающий дождь после долгого периода засушливой погоды.



ОбАгре

В игре «Петрикор» участники применяют карты погоды, чтобы управлять облаками, парящими над посевами, и влиять на дальнейшие изменения погоды. Каждый игрок будет стараться сделать так, чтобы, когда придет время собирать урожай, его капель воды на полях было больше всего.

В конце раунда игроки получают победные очки за наибольшее количество воды на каждом поле и голоса на выбранных погодных условиях.



Авторы

Главный дизайнер: Дэвид Чиркоп

Дизайнер и разработчик соло-режима: Дэвид Турцы

Художник: Даниэлла Аттар

Графический дизайн: Сами Лааксо

Тестеры: Доминика Скубида, Вай-и Фуах, Марк Гаррис, Шарлотта Леви, Каталин Ниммерфро, Тамас Рабель, Кэти и Джейсмс Фолкнер и многие другие игроки из Польши, Мальты и Великобритании.

Русскоязычное издание: Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, республики Беларусь, республики Молдавии, республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

Редактор: Майя Балабанова, Павел Червяков

Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул — Geek Media www.vk.com/geekmediaru

Верстка: Дмитрий Кириосов





Компоненты

Карты



По 10 карт Мороза, Солнца, Ветра и Дождя



4 карты-памятки

Компоненты для сольного режима



9 карт южных ветров



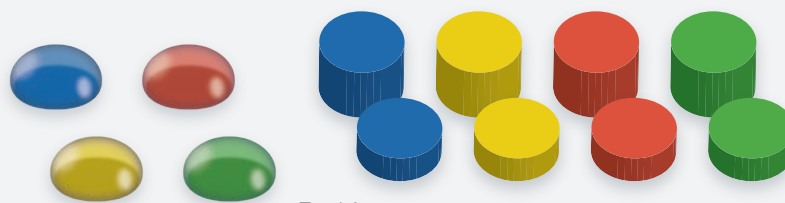
Простой шестигранный кубик

Игровое поле



Игровое поле

Фишки игроков



По 20 капель воды четырех цветов

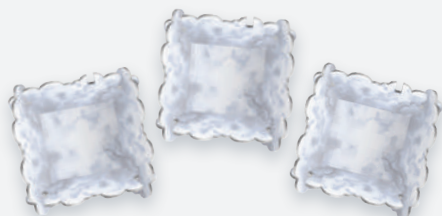
По 14 деревянных маркеров четырех цветов
12 маркеров используются при голосовании и далее в правилах называются «голосами». 2 более крупных маркера используются для учета победных очков (ПО) и далее в правилах называются «маркеры ПО».

Специальные кубики



На четырех гранях изображены голоса, от 1 до 4, на двух других — урожай.

Облака



12 облаков
(нуждаются в сборке перед первой игрой)

Картонные участки



16 картонных участков
Из 7/9/12 таких участков (для 2/3/4 игроков соответственно) составляется поле.

Деревянные маркеры



Маркер первого игрока

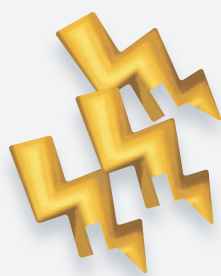


Маркер раунда

Картонные жетоны



12 жетонов пшеницы



12 жетонов грозы



16 жетонов роста.
Они двусторонние: на одной стороне проросшие семена, на другой — взошедшие.



4 жетона +50/+100
Для игроков, которые прошли полный круг по шкале победных очков.



Подготовка Агре

1. Разместите на столе необходимое количество участков — они становятся Полями.
 - **4 игрока:** перемешайте все 16 участков и выложите прямоугольник 3x4 из 12 участков. Оставшиеся отложите.
 - **3 игрока:** перемешайте все 16 участков и выложите квадрат 3x3 из 9 участков. Оставшиеся отложите.
 - **2 игрока:** уберите в коробку два участка кукурузы, перемешайте оставшиеся 14 участков и выложите 7 из них в квадрат 3x3 участка так, чтобы противоположные углы остались пустыми.

Важно: на некоторых участках изображен компас — игнорируйте его, он используется исключительно в сольной игре.

Если вы играете в «Петрикор» впервые, мы рекомендуем воспользоваться одним из этих раскладов, а не выкладывать участки случайным образом.

2 игрока



3 игрока



4 игрока

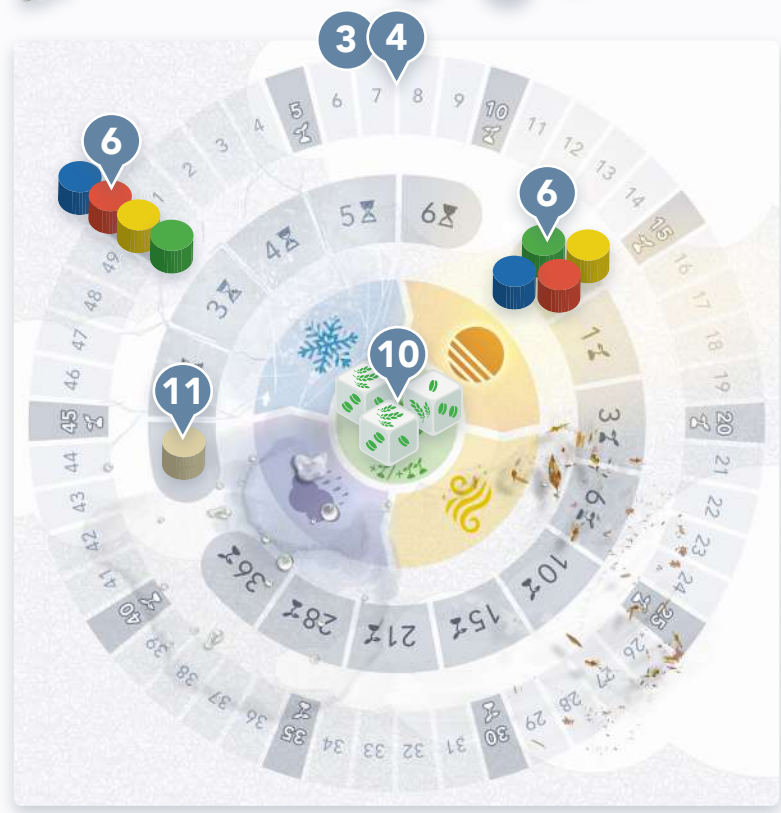


2. Каждый игрок получает:
 - 20 капель воды своего цвета;
 - 12 голосов (маленькие деревянные маркеры) своего цвета;
 - 2 маркера ПО своего цвета;
 - 1 карточку-памятку.
3. Положите игровое поле рядом с участками (Полями).
4. Определите, будете вы играть короткую или длинную партию (4 или 6 раундов), и поверните игровое поле соответствующей стороной вверх (на ней указывается нужное количество раундов).
5. Выдайте жетон первого игрока бедняге, который недавно попал под дождь. Вы можете придумать любой другой подходящий способ выбора первого игрока.
6. Каждый игрок размещает один из своих маркеров ПО на деление 0 шкалы ПО, а второй — на деление 0 шкалы голосований.
7. Перемешайте все 40 карт и раздайте игрокам:
 - **при игре вдвоем:** первому игроку 7 карт, второму 8;
 - **при игре втроем:** по 7 карт каждому игроку;
 - **при игре вчетвером:** по 6 карт каждому игроку.

Внимание: при игре по правилам драфта применяются правила со стр. 15.

8. Оставшиеся карты сложите в колоду рядом с Полями, они пригодятся в Заключительную фазу.
9. Разместите жетоны роста, жетоны пшеницы, жетоны +50/+100, облака и жетоны грозы рядом с Полями — это общий запас.
10. Бросьте три кубика урожая и поместите их в зону урожая на игровом поле, не переворачивая.
11. Поместите маркер раунда на ячейку «1» шкалы раундов. Уберите все остальные компоненты (включая компоненты для сольного режима) в коробку.
12. Начиная с первого игрока и далее против часовой стрелки (в сторону, противоположную стандартному ходу игры), каждый игрок берет одно облако, кладет в него одну каплю воды своего цвета и размещает его на свободный участок на Полях.

Теперь вы готовы стать облаком и начать жизнь в новом облики.




5



Цель Игры

Цель — набрать как можно больше **победных очков (ПО)**.

ПО  начисляются во время сбора урожая, когда применяются результаты кубиков урожая, а также в конце игры за победы в голосованиях и жетоны пшеницы. Все это будет описано далее.

Когда игрок получает **ПО**, он перемещает свой маркер **ПО** по внешней шкале на игровом поле. Если игрок получает больше 50 или 100 очков, выдайте ему соответствующий жетон +50/+100 и переместите его маркер обратно на начало шкалы. Маркер напомнит игроку о суммарном количестве очков.



Игровой Процесс

Игра проходит в 4 или 6 раундов (в зависимости от того, выбрали вы короткую или длинную партию). Мы рекомендуем первые несколько раз играть 4 раунда. Перейти к более длинным играм лучше, когда вы научитесь планировать на несколько раундов вперед. Если в правилах упоминается **«последний раунд»**, имеется в виду четвертый раунд в короткой игре и шестой — в длинной.

Каждый раунд разбит на четыре последовательных фазы:

1. Фаза действий;
2. Фаза погоды;
3. Фаза урожая;
4. Заключительная фаза.



Фаза А: Фаза Действий

В каждую Фазу действий игроки, начиная с первого, ходят по очереди по часовой стрелке, пока один из них не спасует. Тогда остальные делают еще по одному ходу и Фаза действий заканчивается.

В свой ход игрок **обязан** выбрать один из двух вариантов действий:

- сыграть карты с руки;
- спасовать.

Играть карты

Если игрок решает играть карты, он должен:

1. сыграть и сбросить с руки одну карту, чтобы
 - а) выполнить указанное на карте действие; и
 - б) проголосовать за погодный эффект либо урожай.
2. (необязательно) если еще ни один игрок не спасовал, текущий игрок может повторить первый шаг. Для этого ему придется сбросить с руки две одинаковые карты, на которых указано действие, которое он хочет выполнить (вместо одной).

При разыгрывании карты игрок обязан выполнить указанное на ней действие, если это возможно. Играть карты, действие которых невозможно выполнить, не запрещается: действие карты при этом не разыгрывается.

Важно: голосование является обязательным, и пропустить его нельзя, даже если действие карты не выполнено.

Игрок может **сбросить две любые** (одинаковые или разные) карты, чтобы выполнить действие любой другой карты. Например, можно сбросить «Солнце» и «Мороз» и выполнить действие карты «Дождь». Это можно сделать и во время выполнения необязательного действия (второй шаг). Например, игрок, желающий сыграть необязательное действие «Солнце», может сбросить 4 другие карты или карту «Солнце» и две другие карты. Сбрасывание разных карт не влияет на процесс голосования: засчитывается выполненное действие, а не сброшенные карты.

Пример: игрок хочет выполнить действия «Ветер» и «Солнце» за один ход, но у него только по одной карте каждого типа. Он сбрасывает карту «Ветер» первым действием. Вторым необязательным действием он сбрасывает карту «Солнце» и две другие карты (чтобы заменить вторую карту «Солнце» — например, «Мороз» и «Дождь»). Таким образом, он выполняет два действия и голосует за оба.

Важно: эффекты всех четырех карт действий описаны на странице 9.

Голосование

Во время голосования игрок выбирает один из трех указанных в верхнем углу карты вариантов:



- а) поместить голос на ячейку погоды, соответствующую выполненному действию;
- б) поместить голос на ячейку, следующую по часовой стрелке за выполненным действием (последовательность: «Мороз» > «Солнце» > «Ветер» > «Дождь» > «Мороз»);



- в) уменьшить количество голосов, указанное на верхней грани одного кубика урожая, на 1 голос и получить 1 🌱. Если игрок понижает кубик, на верхней грани которого изображен 1 голос, он переворачивает его вверх гранью с изображением урожая (колоски пшеницы) и получает еще 1 🌱 (всего 2 🌱). Кубики, на верхних гранях которых изображен урожай, не могут быть изменены. Если на всех трех кубиках изображен урожай, этот вариант выбрать нельзя.

Если у игрока в запасе не осталось голосов, он может взять один голос из ранее размещенных с любой ячейки погоды и поместить его на другую.

Пас в игре для 3 или 4 игроков

При игре втроем или вчетвером пас одного из игроков обозначает завершение Фазы действий. Пасующий игрок делает следующее:

1. Сбрасывает все оставшиеся карты с руки.
2. Забирает маркер первого игрока, если маркер еще не у него. Если он и был первым игроком в этот раунд, он передает маркер игроку справа от себя. Смена первого игрока начинает действовать с этого момента (например, при разрешении спорных ситуаций и определении очередности хода в Фазу погоды).
3. Все остальные игроки делают еще по одному ходу. Если они решают играть карты, они не могут делать второе (необязательное) действие, описанное на стр. 6.

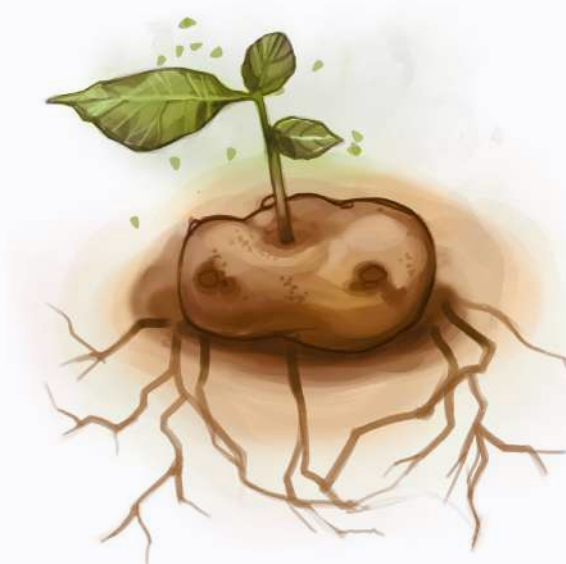
Любой следующий спасовавший игрок просто не совершает действий (не выполняет указанные выше пункты 1 и 2).

Пас в игре для 2 игроков

Пас при игре вдвоем не сильно отличается. Когда один игрок спасовал, второй делает еще один ход и не может при этом выполнить второе (необязательное) действие.

Максимум карт

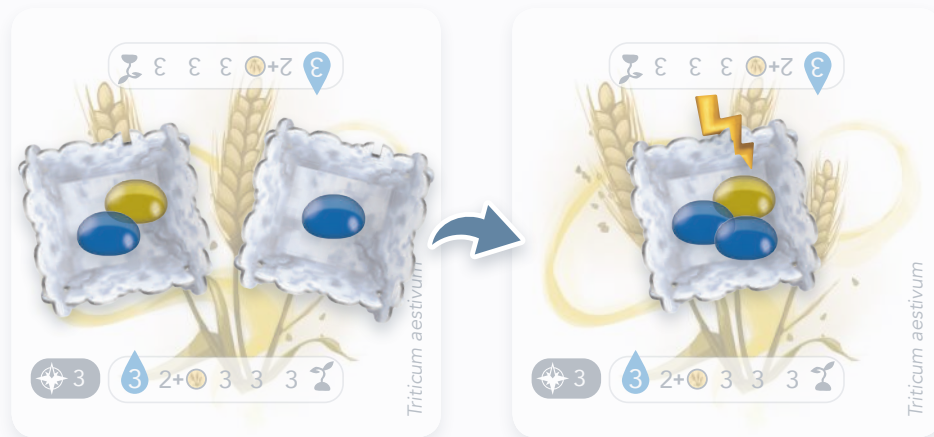
В конце Фазы действий любой игрок, у которого на руках больше четырех карт, должен сбросить лишние так, чтобы у него осталось 4 карты.



Слияние и ливень

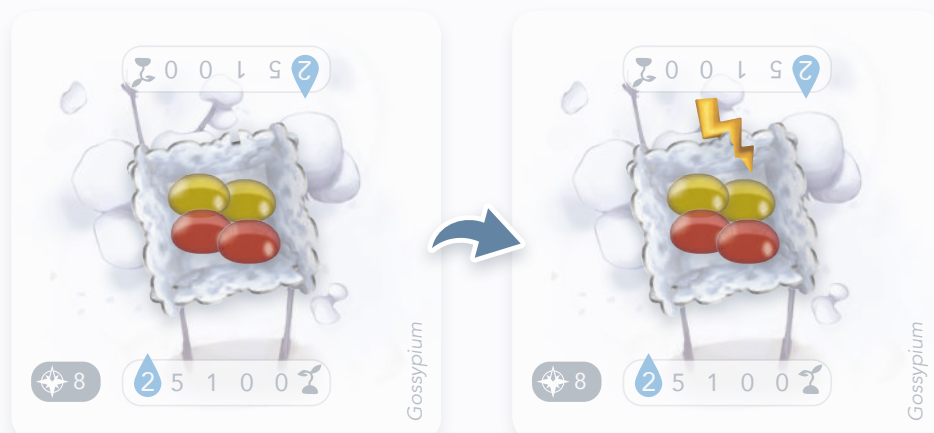
Помимо обычных облаков в игре «Петрикор» есть грозовые тучи. Все облака начинают игру обычными. Если облако становится грозовой тучей, прикрепите к нему маркер грозы ⚡. Все способности, действующие на облака, действуют и на грозовые тучи. Для всех игровых эффектов туча также является облаком.

В ходе игры облака будут перемещаться над Полями и сталкиваться друг с другом. Если два любых облака (в том числе тучи) оказываются на одном участке, они сливаются и получается грозловая туча. Все капли переливаются в эту тучу. Опустевшее облако верните в общий запас.



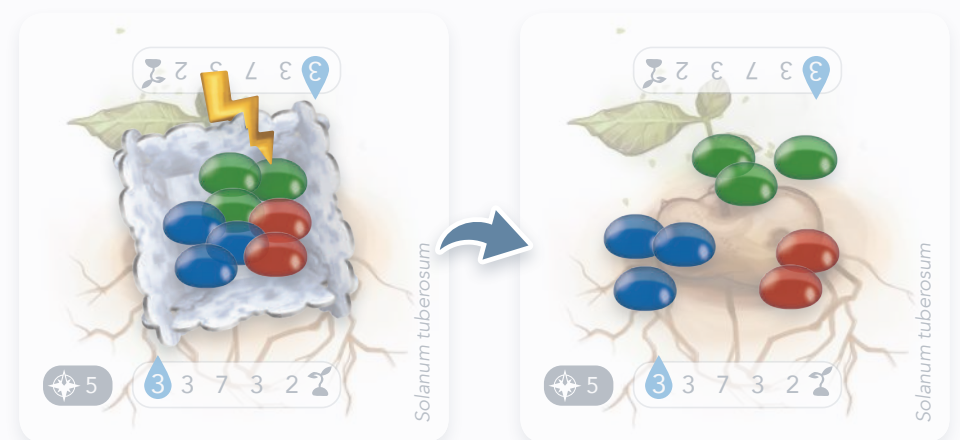
Облако может и само по себе стать грозовой тучей, когда соберет много капель. Если в облаке накапливается 4 или более капли воды, оно превращается в грозловую тучу.

Важно: если в туче становится меньше четырех капель воды, она не становится снова облаком, а остается тучей.



Если в туче набирается 8 или более капель воды, происходит ливень. Все капли из тучи выливаются на участок, который находится под ней. После этого уберите опустевшее облако в общий запас.

Может случиться так, что ливень произойдет сразу после слияния: если два облака сливаются и в получившемся облаке набирается 8 или более капель, ливень происходит по обычным правилам.



Проверка количества капель происходит после разыгрывания эффекта. Под эффектом понимается действие одной карты или разыгрывание солнечной погоды (см. стр. 11).

Пример: если эффект помещает 3 капли воды в грозловую тучу, где уже есть 7 капель, в ней собирается 10 капель. Как только это происходит, на участок под этой грозловой тучей проливается ливень из всех 10 капель воды.

Важно: если игрок выполняет два действия за ход, они считаются разными эффектами. Облака будут сливаться, расти и проливаться после каждого действия, если это возможно.

Пустые облака всегда отправляются в общий запас.

Карты действий

Действие «Мороз»

Когда игрок выполняет действие «Мороз», он берет простое облако из общего запаса и кладет в него одну каплю из своего личного запаса. После этого он выставляет это облако на любой участок Полей, где еще нет облаков. Если облака есть уже на всех участках, то действие «Мороз» позволит только проголосовать, и ничего более. Если у игрока в запасе не осталось капель воды, он может (но не обязан) выбрать одну из своих капель на любом участке (не на облаке) и поместить ее в новое облако.



Действие «Солнце»

Когда игрок выполняет действие «Солнце», он берет две капли воды из своего личного запаса и кладет их в любое облако, в котором есть хотя бы одна его капля. В результате может произойти ливень. Если облаков с каплями игрока нет, то действие «Солнце» позволит только проголосовать, и ничего более. Если у игрока в личном запасе всего одна капля или ни одной, он может (но не обязан) набрать недостающее количество своих капель с участков (не с облаков). Игрок не может совершить действие «Солнце» и положить всего одну каплю: либо две, либо ни одной.



Действие «Дождь»

Когда игрок выполняет действие «Дождь», он выбирает одно или два облака, в которых есть хотя бы одна его капля, и выкладывает по одной капле из каждого выбранного облака на участки под ними. Выбранные капли могут принадлежать другим игрокам. Если в результате этого облако опустело, уберите его в общий запас. Если облаков с каплями игрока нет, то действие «Дождь» позволит только проголосовать, и ничего более.



Действие «Ветер»

Когда игрок выполняет действие «Ветер», он берет любое облако, в котором есть хотя бы одна его капля, и передвигает его на соседний участок (диагонально расположенные клетки не считаются соседними). В результате два облака могут слиться, и может произойти ливень. Если облаков с каплями игрока нет, то действие «Ветер» позволит только проголосовать, и ничего более.



Важно: в отличие от «Солнца», при действии «Дождь» вы можете выбрать одно облако, а не два.



Фаза А: Фаза Аюгоды

Разыгрывание ячеек погоды

Погода оказывает влияние на Поля и на каждого игрока независимо от того, голосовал он за эту погоду или нет.

В эту фазу разыгрываются две ячейки погоды, на которых лежит наибольшее количество голосов игроков. Эти две ячейки разыгрываются по очереди по часовой стрелке, начиная с морозной погоды (то есть: морозная погода, солнечная, ветреная и дождливая).



Если более двух ячеек погоды получили одинаковое количество голосов, первый игрок определяет, какие две из них будут разыграны. В маловероятной ситуации, когда только в одной ячейке лежат голоса, считается, что во всех остальных ячейках находится равное количество голосов.



Пример 1: на солнечной погоде лежат 7 голосов, на морозной и дождливой — по 5, а на ветреной — 4. Солнечная погода будет разыграна в любом случае, поскольку на этой ячейке больше всего голосов. Кроме того, первый игрок выберет, что еще будет разыграно: морозная погода или дождливая. Если он выберет морозную погоду, то сначала будет разыграна морозная погода, а затем — солнечная. Если он выберет дождливую, то сначала будет разыграна солнечная погода, а за ней — дождливая.



Пример 2: на ячейках солнечной и ветреной погоды по 6 голосов, а на ячейках морозной и дождливой — по 4. Первому игроку не нужно выбирать: разыграны будут солнечная и ветреная погода (в таком порядке).

Исключение: в последнем раунде разыгрываются все ячейки, на которых есть хотя бы один голос.



Погодные эффекты

Морозная погода

Все обычные облака на Поле становятся грозowymi тучами, независимо от количества капель в них.



Солнечная погода

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одно облако, в котором есть хотя бы одна его капля, и удваивает количество своих капель в нем.

Если у игрока нет капель ни в одном облаке, солнечная погода на него не действует. В ином случае он обязан выбрать облако и удвоить количество своих капель в нем. Если у игрока недостаточно капель в личном запасе, он может брать свои капли с участков Поля (не с других облаков), чтобы разыграть солнечную погоду. Разыгрывая солнечную погоду, нельзя положить меньше капель, чем требуется: либо количество капель удваивается, либо капли не добавляются.

Солнечная погода может привести к ливню.

После разыгрывания солнечной погоды всходит кофе — даже тот, который только начал расти благодаря ливню от солнечной погоды (см. получение ПО, кофе).



Дождливая погода

Все тучи (но не простые облака) проливают свои капли на участки под ними. Затем верните все опустевшие тучи в общий запас. После этого всходит рис — даже тот рис, который только начал расти благодаря дождливой погоде (см. получение ПО, рис).



Ветреная погода

Каждый игрок, начиная с последнего игрока (то есть — с того, кто сидит справа от первого игрока) и двигаясь против часовой стрелки, должен выбрать одну каплю на любом участке (не на облаке) и переместить ее на соседний участок (диагональные участки не считаются соседними). Игрок не обязан передвигать свою каплю (можно выбрать каплю любого игрока) или выбирать участок, где есть его капли. Таким образом семена на участке могут прорасти (см. раздел «Выращивание семян») или засохнуть. Если на участках нет капель, эта погода не оказывает эффекта на Поля.

Победа в голосовании за погоду

Победители в каждой разыгранной ячейке погоды определяются отдельно. Игрок или игроки с наибольшим количеством голосов в каждой разыгранной ячейке погоды объявляются победителями соответствующих голосований. Каждый из них передвигает свой маркер **ПО** по шкале голосования на одно деление вперед. Исключение: в последний раунд разыгрываются все четыре ячейки погоды, но победители определяются только в двух ячейках, в которых больше всего голосов. Только эти игроки могут передвинуть свои маркеры **ПО**.

Если при игре вдвоем у обоих игроков одинаковое количество голосов, никто из них не передвигает маркер **ПО**. Если при игре втроем или более у нескольких игроков одинаковое количество голосов, то все такие игроки передвигают свои маркеры. Если игрок побеждает в голосованиях в каждой разыгранной ячейке погоды, он может передвинуть маркер **ПО** два раза за раунд.

Пример: в этот раунд разыгрываются солнечная и ветреная погоды. Три игрока (кроме красного) победят в голосованиях, поскольку у них больше всех голосов на разыгрываемой ячейке погоды. Если бы у синего был еще один голос на солнечной погоде, у него стало бы одинаковое количество голосов с победителем, и он бы победил в двух голосованиях. Несмотря на то, что у красного больше всех голосов на ячейке морозной погоды, он не передвигается по шкале голосования, поскольку морозная погода в этом раунде не разыгрывалась.

В конце игры участники получают **ПО** за свою позицию на шкале голосования.

После разыгрывания ячейки погоды верните голоса с этой ячейки их владельцам. Голоса с неразыгранных ячеек погоды остаются на месте.

Смена первого игрока при игре вдвоем

В конце Фазы погоды посмотрите на игровое поле:

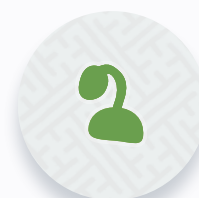
- Если у первого игрока больше голосов на игровом поле, чем у его оппонента, он оставляет себе маркер первого игрока.
- В противном случае он передает маркер первого игрока оппоненту.



Выращивание семян

На каждом участке растения изображена капля воды с числом внутри. Это число показывает, сколько нужно капель, чтобы семена взошли. Как только на участке появляется указанное количество капель или более, положите на него жетон роста. Теперь семена считаются взошедшими. У риса и кофе две линии: первая — проросшие семена, вторая — взошедшие. На участках с рисом и кофе жетон выкладывается сначала стороной с ростком вверх. Жетон переворачивается на сторону с взошедшим растением, когда выполнено второе условие (см. «Фаза погоды»). На всех других участках используйте только часть жетона с взошедшим растением. Только растущие семена (и проросшие, и взошедшие) дают урожай в Фазу урожая.

Если по какой-либо причине количество капель на участке становится ниже требуемого, уберите с него жетон роста (независимо от того, какой стороной вверх он лежит): семена засохли и больше не считаются растущими.



Кофе

За кофе очки получают по такому же принципу, как и за три вышеуказанных растения, но ему нужно больше солнца, чтобы взойти. Если в конце разыгрывания солнечной погоды на участке кофе лежит жетон роста стороной с ростком вверх (не важно, с каких пор лежит жетон), кофе всходит: переверните жетон роста на другую сторону.

Начисляйте очки в соответствии с верхней (более низкие цифры) строкой за проросшие семена и в соответствии с нижней строкой за взошедшие растения.



Пример: у синего игрока три капли на облаке над участком кофе. В этот раунд разыгрываются солнечная погода и дождливая погода. При разыгрывании солнечной погоды синий игрок кладет в это облако еще три капли, и облако становится тучей. После этого при разыгрывании дождливой погоды все шесть капель из облака выливаются на кофе. Этого достаточно, чтобы кофе пророс. Хотя в этом раунде была солнечная погода, кофе не всходит: на момент разыгрывания солнечной погоды семена еще не проросли. Если в этот ход произойдет сбор урожая, синий игрок получит 5 ПО.

Важно: если бы у синего игрока изначально было 4 капли на облаке, солнечная погода удвоила бы их количество. В момент разыгрывания солнечной погоды пошел бы ливень: кофе бы пророс, и сразу взошел, и мог бы принести 10 очков.



Рис

За рис ПО получают почти как за кофе: он сначала прорастает, а потом всходит благодаря дождливой погоде. Однако рис, который пророс, но не взошел, не приносит очков (но капли с этого участка все равно снимаются во время урожая). Взошедший рис дает каждому игроку по 1 ПО за каждую его каплю на участке риса, независимо от количества капель других игроков.



Кукуруза

При сборе урожая игроки получают ПО в зависимости от количества игроков, у которых на участке кукурузы есть хотя бы одна капля. Если только у одного игрока есть капли на этом участке, он получает ПО в соответствии с первым (левым) значением. Если у двоих — оба получают ПО в соответствии со вторым значением и т. д.





Фаза А: Включительная А

Пропустите эту фазу, если играете последний раунд (четвертый в короткой игре или шестой в длинной), и перейдите к концу игры. Если это не последний раунд, сделайте следующее перед началом нового раунда:

1. Передвиньте маркер раунда на одно деление вперед.
2. Если в этом раунде происходил сбор урожая (все кубики повернуты вверх гранями с изображением урожая), перебросьте три кубика. Если сбора урожая не было, перебросьте все кубики, на верхних гранях которых не изображен урожай.

Важно: вполне нормально, если в результате броска некоторые кубики выпадут гранью с изображением урожая.

3. Раздайте игрокам новые карты:
 - **при игре вдвоем или втроем** по 7 карт каждому;
 - **при игре вчетвером** по 6 карт каждому.

Если у игроков на руках остались карты с предыдущего раунда, выданные карты добавляются к ним.

Важно: вместо стандартных правил, вы можете играть по правилам драфта (они описаны далее).

Если в колоде во время раздачи закончились карты, замешайте сброшенные ранее карты и сделайте из них новую колоду; после этого продолжите раздавать карты.



Конец игры А условия победы А

Игра заканчивается после последнего раунда (четвертого в короткой игре или шестого в длинной).

- Каждый игрок получает **ПО** в соответствии с занимаемой им ячейкой на шкале голосования.
- Игрок или игроки с наибольшим количеством жетонов пшеницы получают **12 ПО** (как указано в разделе, посвященном получению **ПО** за пшеницу). В случае, если таких игроков несколько, они все получают по **12 ПО**.

Игрок с наибольшим количеством **ПО** объявляется победителем. Если у нескольких игроков одинаково большое количество **ПО**, побеждает тот, кто находится выше по шкале голосования. В случае, если и так невозможно определить победителя, выигрывает тот, кто первым сможет добежать до ближайшего поля и собрать урожай, — или игроки могут разделить победу.



Оptionальные А правила А

Каждый раз, когда раздаются карты (в начале игры и перед каждым раундом), вместо обычной раздачи вы можете играть по правилам драфта. Карты, оставшиеся у игроков с предыдущего раунда, в драфте не участвуют: каждый игрок откладывает их в сторону перед раздачей карт и заберет их обратно на руки по завершении драфта.

Драфт проходит следующим образом:

- **при игре вчетвером:**
 - раздайте каждому игроку по 6 карт;
 - каждый игрок выбирает одну из этих карт и оставляет ее себе, а остальные карты передает игроку слева от себя;
 - каждый игрок оставляет две карты из полученных пяти, а оставшиеся три отдает игроку слева от себя;
 - каждый игрок оставляет себе полученные три карты.
- **при игре вдвоем или втроем:**
 - раздайте каждому игроку по 7 карт;
 - каждый игрок выбирает одну из этих карт и оставляет ее себе, а остальные карты передает игроку слева от себя;
 - каждый игрок оставляет две карты из полученных шести, а оставшиеся отдает игроку слева от себя;
 - каждый игрок оставляет две карты из полученных четырех, а оставшиеся отдает игроку слева от себя;
 - каждый игрок оставляет себе полученные две карты.
- **только при игре вдвоем:**
 - после завершения драфта перед первым раундом второй игрок получает одну дополнительную карту из колоды (перед остальными раундами он этой карты не получает).

Важно: игра по таким правилам даст игрокам больше контроля над набором карт в руку в каждом раунде и откроет больше пространства для тактики. Однако время игры увеличится.

Южные Ветра — А-Сольный Режим

В соло-режиме один игрок будет стараться сделать то же самое, что и в партии с другими игроками: поливать Поля и голосовать, чтобы получить победные очки. Для простоты объяснения правил будем обращаться к игроку на «вы». Сильный южный ветер пытается сдуть ваши облака с самых ценных полей. Он же несет странную воду из неизведанных земель — она представлена нейтральными каплями.

Подготовка к игре

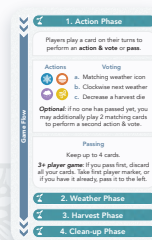
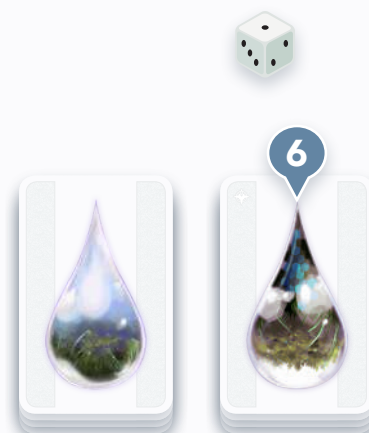
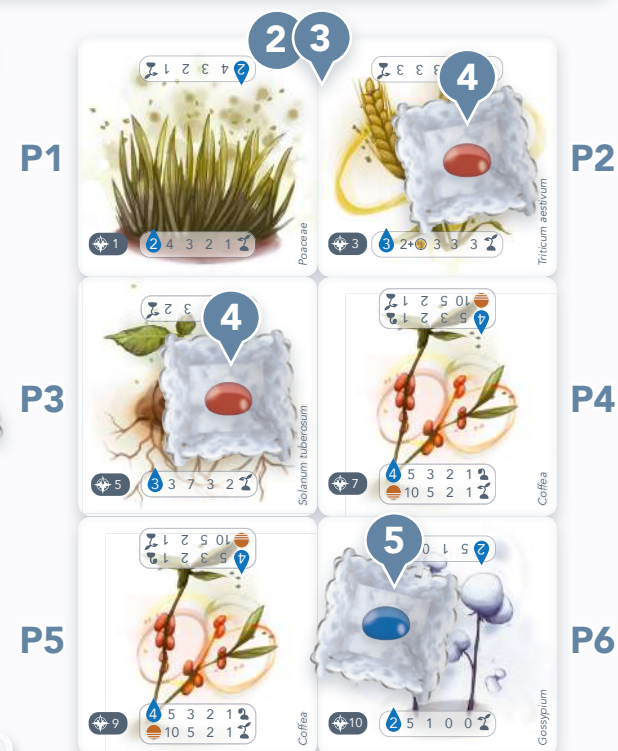
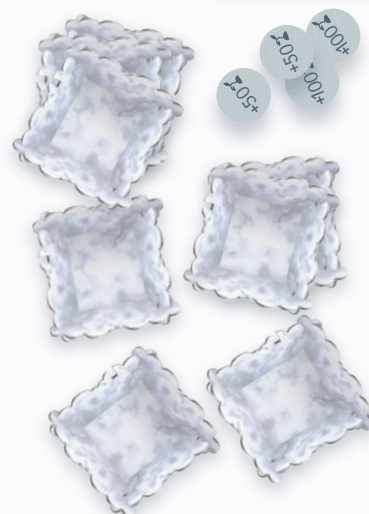
Проведите стандартную подготовку к партии со следующими изменениями:

1. Переверните игровое поле стороной для короткой игры (4 раунда).
2. Уберите в коробку все участки, на которых нет изображения южного ветра в углу. Перемешайте оставшиеся и выберите 6 случайным образом.
3. Разложите их в три ряда по два участка в порядке возрастания указанных на них чисел ⚙️ слева направо снизу вверх (самый нижний левый участок окажется с наименьшим числом, правый верхний — с наибольшим).

Участки для простоты будут называться по их положению: слева сверху P1, справа от него P2, снизу от первого P3 и так далее. При бросании простого шестигранного кубика выпавшее число указывает на определенный участок: например, если выпало 1, это указывает на участок P1.

4. Дважды бросьте простой кубик и поместите по облаку на указанные участки. Поместите по нейтральной капле воды в каждое из этих облаков (если выпали одинаковые числа, перекиньте второй бросок; делайте это до тех пор, пока числа не будут разными).
5. Бросьте кубик еще раз и поместите на соответствующий участок облако с вашей каплей внутри (перебрасывайте, если выпадает занятый другим облаком участок). Это делается вместо размещения облака на шаге 12 стандартной подготовки к игре.
6. Перемешайте 9 карт южного ветра и положите их рядом с Полем — это колода соло-режима.
7. Перемешайте карты действий, как при обычной игре, и возьмите себе 8.

Важно: в сольном режиме маркер первого игрока не используется, поскольку первым всегда ходит нейтральный игрок. Когда выбирается погода, при равных результатах вы определяете, что происходит.



Раунд игры

1. Отыграйте один нейтральный ход (описан ниже).
2. Отыграйте ваш ход (либо сыграйте карты, либо спасуйте по общим правилам игры).
3. Если вы не спасовали, повторите, начиная с шага 1. Если вы спасовали, переходите к концу раунда.

Нейтральный ход

Вскройте верхнюю карту колоды южного ветра.

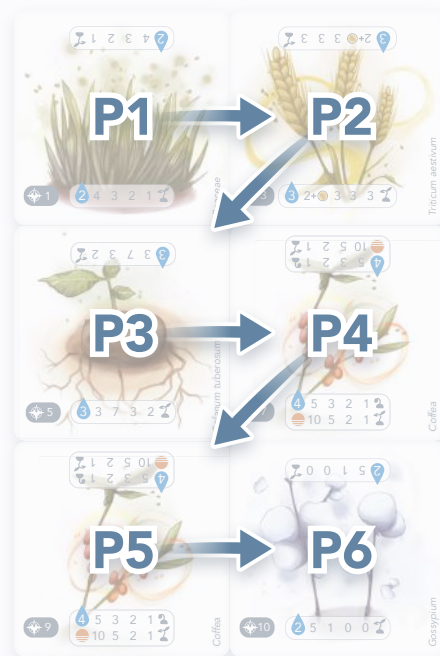
Если эта карта «Замешайте колоду», перемешайте все 9 карт южного ветра (включая сброшенные и саму эту карту) и вскройте новую карту.

Затем:

1. Разыграйте свойство карты (см. последнюю страницу).

Каждое действие влияет на определенный участок. Бросьте простой кубик, чтобы определить цель. Цель считается подходящей, если действие может повлиять на этот участок. Если действие не окажет эффекта, оно применяется к следующему по порядку участку.

Пример: на кубике выпало 4, а подходящие участки для этого действия — P2 и P3. Участки проверяются по порядку, начиная с выпавшей на кубике цели: P4 > P5 > P6 > P1 > P2 — таким образом, целью станет P2.



Если подходящих целей нет, ничего не происходит. В этом случае переместите маркер нейтрального игрока по шкале ПО на 1 деление вперед. Если нейтральный игрок должен положить каплю, а в его запасе их не осталось, ничего не делайте и переместите маркер нейтрального игрока по шкале ПО на 1 деление вперед.



2. Проверьте изображения внизу карты (их может быть одно или два). Поместите столько же нейтральных голосов на соответствующую ячейку погоды. Если у нейтрального игрока в личном запасе не хватает голосов, поместите все, что у него есть. За каждый голос, которого не хватило, нейтральный игрок получает 1 ПО 🎲.
3. Если на карте изображен символ урожая и хотя бы на одном из кубиков на верхней грани нет урожая, понизьте значение на кубике. В этом случае нейтральный игрок получает ПО 🎲 в соответствии со стандартными правилами. Нейтральный игрок предпочитает понижать значения на кубиках так, чтобы получать больше очков, если у него есть выбор. Если такого выбора нет, он понижает значение на кубике, на верхней грани которого изображено больше голосов. Таким образом, приоритет понижения кубиков следующий: 1, 4, 3, 2 голоса.

Конец раунда

В конце раунда переходите к Фазе погоды, Фазе урожая и Заключительной фазе в соответствии со стандартными правилами (с указанными ниже изменениями).

Важно: не замешивайте карты южного ветра между раундами. Они замешиваются только при разыгрывании карты «Замешайте колоду».

Конец игры

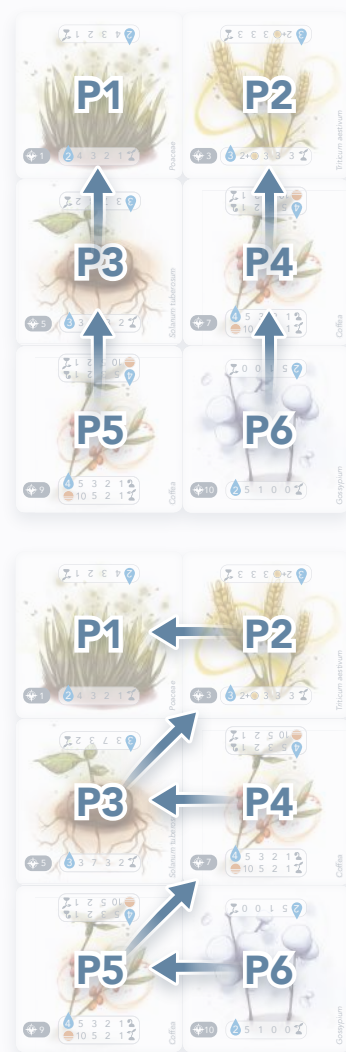
Игра проходит в 4 раунда (в каждом берите по 8 карт). После последнего — четвертого — раунда посчитайте ПО и жетоны пшеницы по стандартным правилам (включая Фазу урожая в последнем раунде). Если у вас не больше ПО, чем у нейтрального игрока, вы проиграли. В ином случае растения цветут и вы выиграли.

Изменения Фазы погоды

В Фазу погоды, разыгрывая различные погодные условия, вы делаете все то же самое, что и в стандартной игре с оппонентами. Вы решаете, что происходит при равенстве голосов на нескольких ячейках погоды. Если есть сомнение, кто победил в конкретном голосовании – вы или нейтральный игрок – ни вы, ни нейтральный игрок не двигаетесь по шкале голосования за это действие погоды.

Изменения в разыгрывании погоды

- **Морозная погода:** никаких изменений. Все облака превращаются в грозные тучи.
- **Ветреная погода:** после разыгрывания ветреной погоды (которая все также перемещает одну каплю на соседний участок) проверьте все участки с P3 до P6 по порядку. Если на проверяемом участке есть хотя бы одна ваша капля, возьмите с нее одну вашу каплю и переместите на один участок к северу (например, капля с P3 перейдет на P1).
- **Солнечная погода:** нейтральный игрок удваивает количество своих капель во всех облаках. После этого вы удваиваете свои капли в одном из них. Если у нейтрального игрока не хватает капель в личном запасе на все его облака, он начинает удваивать облака с более высокой позиции (начиная с P6).
- **Дождливая погода:** никаких изменений. Все грозные тучи проливают все свои капли на участки под ними.



Фаза урожая

Фаза урожая начинается, если выполнено хотя бы одно из трех условий:

- это четвертый раунд;
- все три кубика повернуты вверх гранью, изображающей урожай;
- у нейтрального игрока в личном запасе не осталось капель к началу Фазы урожая.

Повышение сложности игры

Если игра кажется вам слишком простой, есть несколько способов сделать ее сложнее:

- **Две карты:** в ход нейтрального игрока вскройте и разыграйте карту из колоды южного ветра, но не размещайте голоса. После этого вскройте и полностью разыграйте вторую карту (в том числе разместите за нее голоса).
- **Неслучайное размещение:** при выборе цели для действия не бросайте кубик, а пользуйтесь следующими принципами:
 - Если действие передвигает облако или создает новое облако (карты 4, 7 или 8), выполните это действие на наивысшем доступном участке (сначала P6, потом P5 и так далее).
 - Если действие добавляет капли в облако (карты 5 и 6), выполните это действие на наивысшем доступном участке (сначала P6, потом P5 и так далее). По возможности выберите участок, где у нейтрального игрока меньше капель, чем у вас (в сумме на участке и облаке на ней).

Пример: если у нейтрального игрока уже больше капель, чем у вас, на P6, но меньше, чем у вас, на P5, выберите P5. Но если у нейтрального игрока преимущество на обоих участках (а на других нет облаков), выберите P6.

- Если действие влияет на участок непосредственно (карты 1, 2 или 3), выполните это действие на наивысшем доступном участке, игнорируя все участки, где у нейтрального игрока хотя бы на две капли больше, чем у вас (капли на облаках не считаются).
- **«Никаких игрушек»:** нейтральному игроку непросто опередить вас при игре с пшеницей и картофелем, поэтому, чтобы не пользоваться этим преимуществом, вы можете удалить их участки из игры перед подготовкой к партии.



Петрикор: Эксклюзивы А

Возможно, что с игрой (или отдельно) вы получили набор дополнительных компонентов. Эти эксклюзивные мини-дополнения разнообразят вашу игру. Однако игра абсолютно самодостаточна и без них.

Жетоны удобрений



Если вы хотите использовать жетоны удобрений, при подготовке к игре разложите участки лицевой стороной вниз. После этого игроки по очереди выкладывают по одному жетону удобрений на эти участки. На соседние участки (диагонально расположенные соседними не являются) класть жетоны нельзя. Когда игроки разложат все жетоны, переверните участки лицевой стороной вверх. Жетоны остаются на соответствующих участках до конца игры.

Во время сбора урожая семена с жетоном удобрения на них приносят на 1 ПО больше. Если жетон удобрения лежит на первоцвете (*Primula Vulgaris* из дополнения «Цветы»), вы получаете дополнительное ПО каждый раз, когда первоцвет приносит очки при переходе жетона контроля.

Пример: первое место на взошедшем кофе даст 11 ПО, два игрока с наибольшим количеством капель на кукурузе получат по 9 ПО, а третье место на хлопке получит 1 ПО, а не 0.

Новые участки

Замешайте все новые участки с остальными до выкладывания Полей.

Опунция индийская (*Opuntia ficus-indica*)

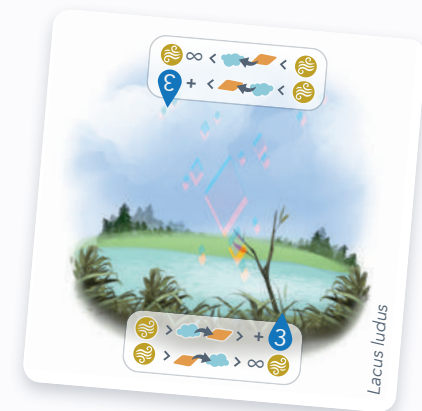
Этот кактус всходит, если на нем есть хотя бы две капли. Однако если на нем появляются 4 капли, он портится и дает меньше ПО двум игрокам с наибольшим количеством капель на нем. Для опунции используется специальный жетон роста: поверните его коричневой стороной вверх, чтобы обозначить, что кактус испортился.



Важно: приоритет опунции для solo режима 5.5, что выше картофеля, но ниже пшеницы.

Озеро

Очевидно, что озеро — не растение. Любая капля, попадающая на озеро, сразу же возвращается в личный запас ее владельца. Если облако передвигается на озеро действием «Ветер», игрок, сыгравший это действие, добавляет 3 своих капли в это облако (вода из озера испаряется и насыщает облако). Если облако передвигается с озера действием «Ветер», его можно переместить на любое количество участков (в том числе меняя направление движения). Облако обязано остановиться при слиянии с другим и не может проходить и останавливаться на участке озера, передвигаясь за эту карту действия.



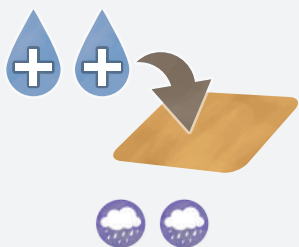
Важно: озеро не используется в solo режиме.

Памятка для карт южного ветра



1 Положите одну каплю на участок.

Возьмите одну каплю из личного запаса нейтрального игрока и положите ее на выбранный участок. Проверьте, не проросли ли семена.



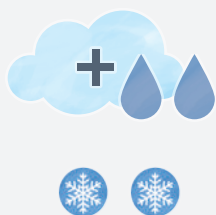
2 Положите две капли на участок.

Возьмите две капли из личного запаса нейтрального игрока и положите их на выбранный участок. Проверьте, не проросли ли семена.



3 Удалите одну каплю с участка.

Удалите одну из ваших капель с участка и верните ее в ваш личный запас. Проверьте, не засохли ли семена. Если у вас нет капель на участке, этот участок не может стать целью этого действия.



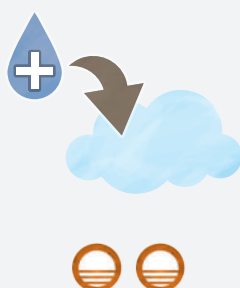
4 Создайте облако с двумя каплями.

Добавьте облако с двумя нейтральными каплями в нем. Если на участке уже есть облако, участок не может стать целью этого действия.



5 Положите 1 каплю в облако.

Возьмите одну каплю из личного запаса нейтрального игрока и положите ее на выбранное облако. Проверьте облако на рост/ливень. Если на участке нет облака, участок не может стать целью этого действия.



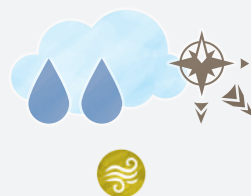
6 Положите 1 каплю в облако.

Возьмите одну каплю из личного запаса нейтрального игрока и положите ее в выбранное облако. Проверьте облако на рост/ливень. Если на участке нет облака, участок не может стать целью этого действия.



7 Передвиньте смешанное облако на северо-запад.

Передвиньте облако, в котором есть ваши капли и капли нейтрального игрока, на северо-запад (например, с P4 на P1). Не перемещайте его по соседним участкам по пути. Если облако уже находится в первом столбике, передвиньте его только на север (например, с P3 в P1). Если облако уже в первом ряду, передвиньте его только на запад (например, с P2 на P1). Если облако находится на P1, оно не может стать целью этого действия.



8 Передвиньте чистое облако на юго-восток.

Передвиньте облако, в котором есть только капли нейтрального игрока, на юго-восток (например, с P3 на P6). Не перемещайте его по соседним участкам по пути. Если облако уже находится во втором столбике, передвиньте его только на юг (например, с P2 в P4). Если облако уже в последнем ряду, передвиньте его только на восток (например, с P5 на P6). Если облако находится на P6, оно не может стать целью этого действия.



9 Замешайте колоду и вскройте карту.

Возьмите все карты южного ветра (и сброшенные, и оставшиеся в колоде, и эту карту), замешайте их и положите на стол лицевой стороной вниз. Вскройте новую карту и выполните указанное на ней действие. Если вам снова попадается эта карта, повторите процесс.